

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Cyberbullying

2.1.1 Pengertian *Cyberbullying*

Hinduja dan Patchin (2015) menjelaskan bahwa *cyberbullying* adalah perilaku yang disengaja dan membahayakan yang terus menerus diulang dan disebabkan oleh penggunaan komputer, ponsel, atau perangkat elektronik lainnya. Menurut Williams dan Guerra (Steffgen, 2013), *Cyberbullying* adalah tindakan mengolok-olok, mengutuk, atau mengancam seseorang melalui teks, email, gambar, atau pesan video. *Cyberbullying* merupakan penyalahgunaan teknologi di media sosial untuk mengancam, melecehkan, dan mempermalukan seseorang (Fisher, 2013).

Definisi *cyberbullying* menurut Willard (2007), menjelaskan bahwa *cyberbullying* adalah perlakuan kejam yang disengaja terhadap orang lain dengan mengirim atau mendistribusikan materi berbahaya atau menggunakan Internet atau teknologi digital lainnya untuk melakukan bentuk serangan sosial lainnya. Kowalski, *et al* (2014) juga menjelaskan bahwa *cyberbullying* didefinisikan sebagai serangan yang disengaja dan berulang terhadap orang-orang yang tidak dapat dengan mudah mempertahankan diri dalam lingkungan internet (misalnya, email, blog, pesan instan, pesan teks).

Sitompul (dalam Pandie & Weismann, 2016) mendefinisikan *cyberbullying* sebagai tindakan yang dilakukan secara sengaja dan berulang dengan tujuan untuk menyakiti oranglain melalui media sosial. Terdapat banyak cara yang dilakukan untuk menyakiti orang lain, seperti mengirim pesan singkat yang berisi kalimat negatif atau mengunggah foto orang lain dengan tujuan untuk menjatuhkan dan mempermalukan seseorang. Sedangkan menurut Sunarto (dalam Pandie & Weismann, 2016) merupakan tindakan pelecehan yang dilakukan untuk mengintimidasi orang lain melalui perangkat elektronik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* merupakan tindakan mengolok-olok dan mengutuk seseorang melalui teks maupun pesan suara melalui media internet.

2.1.2 Aspek – aspek *Cyberbullying*

Menurut Patchin dan Hinduja (2015), terdapat 4 aspek mengenai *cyberbullying*, yaitu:

1. Pengulangan (*Repetition*)

Pengulangan adalah faktor terpenting dalam *bullying*. Pengulangan juga mudah dikenali, dan sering dilakukan di dunia maya, membuat korban merasa tidak nyaman.

2. Niat atau Maksud (*Intention*)

Niat atau maksud dimaknai dalam intimidasi sebagai suatu perbuatan yang disengaja yang dapat menimbulkan kerugian bagi seseorang.

3. Membahayakan (*Harm*)

Dalam konsep ini, *bullying* diartikan sebagai sesuatu yang berbahaya, sehingga dapat membunuh korbannya dengan cara tertentu. Kerugian dari konsep berbahaya ini adalah fisik, sosial, psikologis atau perilaku, dan emosional.

4. Ketidakseimbangan kekuatan (*Imbalance of Power*)

Ketidakseimbangan kekuatan dapat dijelaskan sebagai pengganggu memiliki kekuatan sebenarnya yang lebih besar dari korban.

Selain aspek dari Patchin dan Hinduja (2015) yang sudah dikemukakan sebelumnya, Willard (2007) juga memiliki beberapa aspek mengenai *cyberbullying*, yaitu:

1. Amarah (*Flaming*)

Flaming mengacu pada perlakuan frontal yang menggunakan kata-kata kasar untuk menghina seseorang dalam bentuk mengirim pesan, media sosial, bahkan grup obrolan.

2. Pelecehan (*Harrasment*)

Harrasment merupakan tindak lanjut dari flaming dimana memberikan gangguan-gangguan melalui berbagai macam jejaring sosial yang dilakukan secara terus menerus bahkan dalam jangka panjang.

3. Fitnah atau Pencemaran Nama Baik (*Denigration*)

Pencemaran nama baik adalah perbuatan yang tidak sesuai dengan fakta dan kebenaran, serta memfitnah orang lain dengan tujuan merusak citra dan reputasi orang lain.

4. Peniruan (*Impersonation*)

Impersonation dapat diartikan sebagai meniru orang lain dan mengirimkan informasi atau status yang buruk bukan atas nama dirinya sendiri (pelaku).

5. Tipu daya (*Outing and Trickey*)

Outing dan *trickey* memiliki arti yang berbeda, namun memiliki arti dan tujuan yang sama. *Outing* adalah suatu tindakan membagikan rahasia orang lain melalui foto, video, apapun rahasianya (korban). Sedangkan *trickey* adalah tindakan membujuk seseorang (korban) dengan trik untuk mendapatkan berbagai rahasia, seperti foto atau informasi pribadi orang tersebut.

6. Pengucilan (*Exclusion*)

Exclusion merupakan tindakan sengaja mendorong dan memojokkan seseorang ke dalam keputusan dalam kelompok atau grup diskusi online.

7. Penguntitan di Media Sosial (*Cyberstalking*)

Cyberstalking merupakan perilaku di mana seseorang (penjahat) menguntit atau melacak seseorang (korban) di media online untuk berulang kali mengirimkan informasi bahkan dengan ancaman atau intimidasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Menurut Patchin dan Hinduja (2015), terdapat 4 aspek mengenai *cyberbullying* yaitu, *Repetition, Intention, Harm, dan Imbalance of Power*.

2.1.3 Faktor – faktor *Cyberbullying*

Terdapat lima faktor *cyberbullying* (Kowalski, 2008), yaitu:

1. *Bullying* tradisional

Penindasan yang terjadi di dunia nyata berdampak besar bagi seseorang memiliki kecenderungan untuk melakukan *bullying* di dunia maya.

2. Karakteristik kepribadian

Seseorang yang kepribadiannya cenderung sangat agresif, tidak memiliki empati, tidak mampu mengendalikan diri, bahkan mudah marah.

3. Persepsi terhadap korban

Semua persepsi manusia, seperti reaksi terhadap orang terdekat, bagaimana membuat keputusan tentang karakteristik orang lain, atau bagaimana menjelaskan mengapa seseorang melakukan hal-hal tertentu, disebut persepsi interpersonal. Penyebab bullying adalah karena sifat atau karakteristik korban yang di-bully.

4. *Strain*

Strain merupakan suatu kondisi ketegangan psikis yg ditimbulkan berdasarkan interaksi negatif orang lain yang membentuk pengaruh negatif (terutama rasa murka & frustrasi) yang mengarah pada kenakalan.

5. Peran interaksi orang tua

Peranan orangtua dalam mengawasi kegiatan anak pada berinteraksi pada internet adalah faktor yg relatif berpengaruh dalam kesamaan anak buat terlibat pada aksi *cyberbullying*. Orangtua yang tidak mengawasi kegiatan online anak mengakibatkan anak lebih rentan terlibat aksi *cyberbullying* (Willard, 2005).

Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat lima faktor *cyberbullying* menurut Kowalski (2008), yaitu *Bullying* tradisional, Karakteristik kepribadian, persepsi terhadap korban, *strain*, dan Peran interaksi orang tua.

2.1.4 Dampak *Cyberbullying*

Menurut Tokunaga (Knack *et al.*, 2016) akibat yang ditimbulkan dari tindakan *cyberbullying* yaitu peningkatan masalah internal dan eksternal. Masalah internal yang muncul diantaranya: kecemasan, depresi, keinginan bunuh diri, dan melukai diri sendiri. Sedangkan peningkatan masalah eksternal yang terjadi seperti peningkatan penggunaan narkoba, penggunaan alkohol, perilaku melanggar aturan dan agresi. Valkenburg & Peter (2011) menambahkan bahwa *cyberbullying* juga memberikan hasil perkembangan negatif seperti kinerja yang buruk, perilaku menghindar, harga diri rendah dan mencari peluang untuk berinteraksi *online* dengan orang asing.

2.2 Harga Diri

2.2.1 Pengertian Harga Diri

Harga diri adalah penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Penilaian ini mengarah pada harga diri pribadi. Harga diri diekspresikan dengan menerima atau menolak diri sendiri. Jika individu menerima dirinya sendiri, mereka akan menganggap dirinya mampu, penting, sukses, dan berharga. Hal ini menunjukkan bahwa individu tersebut mempunyai harga diri tinggi. Sebaliknya, jika seorang individu berpikir bahwa dirinya tidak mampu, tidak menarik, tidak disukai oleh orang lain, dan tidak yakin dengan kemampuannya untuk berhasil, maka harga dirinya akan rendah (Coopersmith, 1967).

Baron dan Byrne menyebutkan bahwa harga diri merupakan evaluasi terhadap diri sendiri dan dipengaruhi oleh karakteristik orang lain sebagai pembanding. Sedangkan Harper menjelaskan bahwa harga diri adalah evaluasi diri, yang dipengaruhi oleh sikap, interaksi, apresiasi dan penerimaan orang lain terhadap individu. Rosenberg (1965) mendefinisikan harga diri sebagai penilaian seseorang terhadap objek tertentu, yaitu diri sendiri, baik secara positif maupun negatif..

Shahizan mengungkapkan bahwa harga diri adalah penilaian positif dan negatif seseorang terhadap diri sendiri. Penilaian ini menunjukkan bagaimana seseorang menilai diri mereka sendiri dan apakah kemampuan dan keberhasilan mereka diakui. Evaluasi ini terlihat dari apresiasi mereka terhadap keberadaan dan maknanya. Stuart dan Sundeen mengatakan bahwa harga diri adalah penilaian individu terhadap hasil yang dicapai dengan menganalisis derajat perilaku dan cita-citanya. Gecas dan Rosenberg mengungkapkan harga diri sebagai keseluruhan evaluasi positif dari diri sendiri.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa harga diri adalah penilaian positif atau negatif individu terhadap dirinya sendiri.

2.2.2 Aspek – aspek Harga Diri

Aspek-aspek harga diri menurut Coopersmith (1967) terdiri atas empat aspek yaitu, keberartian (*significance*), kekuasaan (*power*), kompetensi (*competence*), dan kebajikan (*virtue*). Berikut penjelasan tentang aspek-aspek tersebut.

1. Keberartian Diri (*Significance*)

Keberartian adalah evaluasi seseorang mengenai keberartian dirinya. Hal itu membuat individu cenderung mengembangkan harga diri yang rendah atau negatif. Jadi, berhasil atau tidaknya individu mempunyai keberartian diri bisa diukur melalui perhatian dan afeksi yang ditunjukkan oleh lingkungan.

2. Kekuatan Individu (*Power*)

Kekuatan di sini berarti kemampuan individu untuk mempengaruhi orang lain, serta mengontrol atau mengendalikan orang lain, di samping mengendalikan dirinya sendiri. Jika individu bisa mengontrol diri sendiri dan orang lain dengan baik maka hal tersebut akan mendorong terbentuknya harga diri yang positif atau tinggi, demikian juga sebaliknya. Kekuatan juga dikaitkan dengan inisiatif. Pada individu yang mempunyai kekuatan tinggi akan mempunyai inisiatif yang tinggi.

3. Kompetensi (*Competence*)

Kompetensi adalah evaluasi seseorang terhadap kemampuan dirinya, yang ditandai dengan prestasi-prestasi yang dicapai dan performa kinerja yang tinggi sesuai dengan usia masing-masing, contohnya anak laki-laki pra remaja berasumsi bahwa prestasi akademis dan atletik adalah dua bidang prestasi yang wajib dicapai. Prestasi-prestasi yang dicapai mendorong individu untuk mengambil peran yang aktif kompetitif dalam lingkungannya.

4. Kebajikan (*Virtue*)

Kebajikan adalah penilaian seseorang mengenai kemampuan dirinya untuk taat terhadap nilai-nilai moral, etika dan prinsip-prinsip religius dalam lingkungan. Individu dengan harga diri yang positif akan menjunjung tinggi nilai-nilai moral, etika dan religiusitas yang terdapat dalam masyarakat.

Sedangkan menurut Maslow ada dua aspek utama yang mempengaruhi harga diri individu, yaitu :

1. Penghargaan dari diri sendiri

Harga diri adalah keyakinan bahwa seseorang merasa aman dalam kondisinya, bahwa ia layak dan memadai. Individu yang kurang memiliki harga diri merasa rendah diri, sedih, dan tidak berdaya dalam menghadapi kehidupan. Harga diri dapat dikembangkan melalui pemahaman yang menyeluruh tentang diri sendiri dan kemampuan untuk menganalisis secara objektif kelebihan dan kekurangan seseorang. Individu dapat menghargai dirinya sendiri jika menyadari identitasnya.

2. Penghargaan dari orang lain

Signifikansi ini terkait dengan penerimaan, perhatian, dan kasih sayang lingkungan. Individu dapat menerima dirinya dengan lebih mudah jika lingkungannya melihat dirinya memiliki arti, nilai, dan kemampuan untuk menerima dirinya apa adanya. Hal ini mendorong individu untuk memiliki harga diri yang tinggi atau baik. Di sisi lain, jika lingkungan menolak dan mengabaikan individu, individu akan mengembangkan penolakan dan isolasi.

Sulit untuk mengetahui apakah orang lain menikmatinya atau tidak, jadi orang perlu merasa yakin bahwa orang lain berpikir baik tentang mereka. Orang lain mungkin menghargai individu berdasarkan reputasi, status sosial, popularitas, prestasi, atau pencapaian individu lainnya di masyarakat, di tempat kerja, atau di sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek harga diri menurut Coopersmith (1967) ada empat, yaitu keberartian (*significance*), kekuasaan (*power*), kompetensi (*competence*), dan kebajikan (*virtue*).

2.2.3 Faktor – faktor Harga Diri

Menurut Coopersmith, (1967), harga diri terbentuk dengan berinteraksi dengan lingkungan dan menerima penghargaan, penerimaan, dan pengertian dari orang lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi harga diri individu berasal dari lingkungan internal dan lingkungan eksternal. Lingkungan internal meliputi: jenis kelamin, kecerdasan, dan kondisi fisik pribadi. Lingkungan eksternal meliputi: lingkungan keluarga dan lingkungan sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi harga diri adalah sebagai berikut

A. Faktor Internal

1) Faktor jenis kelamin

Wanita merasa bahwa harga dirinya lebih rendah dari pria, seperti: merasa tidak cukup, kurang percaya diri, dan merasa harus dilindungi.

2) Intelegensi

Hal ini erat kaitannya dengan kinerja akademik, karena pengukuran intelegensi didasarkan pada kemampuan akademik individu. Seseorang yang memiliki harga diri tinggi akan mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi daripada orang dengan harga diri rendah. Seseorang dengan harga diri tinggi cenderung memiliki kecerdasan yang lebih baik, aspirasi yang lebih baik, dan selalu bekerja keras.

3) Kondisi fisik

Daya tarik fisik dan tinggi badan memiliki hubungan yang berkesinambungan dengan harga diri pribadi. Orang yang menarik secara fisik cenderung memiliki harga diri yang lebih tinggi daripada orang yang tidak menarik secara fisik.

B. Faktor Eksternal

1) Lingkungan keluarga

Peran keluarga sangat menentukan perkembangan harga diri anak. Berlaku secara adil, memberikan kesempatan anak lebih aktif dan memberikan pendidikan demokratis akan memungkinkan anak-anak memperoleh harga diri yang tinggi. Orang tua seringkali memberikan hukuman dan larangan tanpa alasan, sehingga membuat anaknya merasa tidak berharga.

2) Lingkungan sosial

Ketika seseorang menyadari apakah dia layak atau tidak, dia mengembangkan harga diri. Ini adalah hasil dari faktor lingkungan, serta penghargaan, penerimaan, dan perlakuan orang lain terhadapnya..

Berdasarkan penjelasan di atas, menurut Coopersmith (1967) terdapat dua faktor yang mempengaruhi harga diri yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor jenis kelamin, intelegensi, dan kondisi fisik, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sosial.

2.2.4 Karakteristik Harga Diri

Rosenberg (1965) mengklasifikasikan karakteristik individu menurut tingkat harga diri, yaitu:

a. Ciri-ciri harga diri yang tinggi

Individu dengan harga diri yang kuat memiliki karakteristik seperti:

1. Merasa dirinya berharga
2. Merasa memiliki banyak hal baik
3. Merasa mampu
4. Mampu menghargai diri sendiri
5. Tidak memiliki sikap sombong, tetapi sikap positif terhadap berbagai hal, mampu mengatasi segala kekurangannya dengan baik
6. Puas dengan diri sendiri

b. Ciri-ciri orang yang memiliki harga diri rendah

Individu yang memiliki harga diri rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Evaluasi diri sendiri secara negatif
2. Memiliki keraguan akan kemampuannya
3. Merasa tidak dihargai dan dihormati
4. Merasa gagal
5. Tidak bahagia, tertekan, merasa tidak bisa dibanggakan
6. Merasa Tidak Berguna

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua karakteristik individu berdasarkan tingkat harga diri menurut Rosenberg (1965) yaitu individu yang memiliki harga diri tinggi memiliki ciri-ciri merasa dirinya berharga, merasa memiliki banyak hal baik, merasa mampu, mampu menghargai diri sendiri, tidak memiliki sikap sombong, tetapi sikap positif terhadap berbagai hal, mampu mengatasi segala kekurangannya dengan baik, dan puas dengan diri sendiri. Sedangkan individu yang memiliki harga diri yang rendah ditunjukkan dengan evaluasi diri sendiri secara negatif, memiliki keraguan akan kemampuannya, merasa tidak dihargai dan dihormati, merasa gagal, tidak bahagia, tertekan, merasa tidak bisa dibanggakan, dan merasa tidak berguna.

2.3 Online Disinhibition

2.3.1 Pengertian *Online Disinhibition*

Menurut Cheung *et al* (2020) *online disinhibition* adalah keadaan psikologis di mana individu merasa lebih santai dan bersedia untuk terlibat dalam perilaku tertentu di lingkungan online. Menurut Suler (2004) *online disinhibition* yaitu individu mengabaikan aturan dan norma sosial yang ada saat berinteraksi secara langsung. Suler (2004) juga menjelaskan bahwa *online disinhibition* terjadi ketika individu melakukan sesuatu atau menceritakan kehidupannya di lingkungan *offline* atau nyata yang biasanya tidak atau tidak dilakukan. Dalam lingkungan Internet, individu cenderung kehilangan kendali dan lebih terbuka saat mengekspresikan diri.

Pandangan ini terkait dengan pandangan yang diungkapkan oleh Voggeser, Singh, dan Goritz (2018), yang mendefinisikan efek disinhibisi sebagai bentuk kegagalan individu untuk mengontrol perilaku di Internet. *Online disinhibition* adalah istilah yang digambarkan sebagai bentuk melemahnya kontrol psikologis ketika mengatur perilaku online di lingkungan sosial. Hal ini dapat digambarkan dalam bentuk perilaku interpersonal online yang positif (Suler, 2004).

Konsep *online disinhibition* menurut pendekatan teori psikoanalisa Sigmund Freud diartikan sebagai upaya atau motivasi yang dilakukan untuk meluapkan ketegangan dan kecemasan diri. Pada kondisi tatap muka, terkadang individu kesulitan dalam mengungkapkan ketegangan dan kecemasan yang dialami dan akhirnya memunculkan mekanisme pertahanan diri dengan melakukan *repress* semua ketegangan dan kecemasan. Salah satu cara yang dilakukan untuk meluapkan segala ketegangan dan kecemasan dituangkan dalam media internet (Harjanto, 2017). Oleh karena itu, terkadang ditemukan individu dengan kepribadian yang berbeda ketika online dengan tatap muka atau memunculkan perilaku tertentu di lingkungan internet yang tidak ditemukan ketika tatap muka.

Disinhibisi didefinisikan sebagai ketidakmampuan seseorang untuk mengelola perilaku impulsif, pikiran, atau perasaan yang diekspresikan secara online tetapi tidak dilakukan dalam pengaturan dunia nyata. (A. Zahrotunnisa, 2019).

Berdasarkan penjelasan para ahli terkait *online disinhibition* dapat disimpulkan bahwa *online disinhibition* merupakan ketidakmampuan individu

dalam mengontrol perilakunya di internet, dimana perilaku tersebut tidak dilakukannya di lingkungan nyata.

2.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi *Online Disinhibition*

Suler (2004) menjelaskan ada 6 faktor-faktor yang mempengaruhi *online disinhibition*, antara lain:

a. *Dissociative anonymity* atau Anonimitas

Anonimitas membolehkan orang untuk bisa menyembunyikan identitasnya baik sebagian ataupun secara totalitas pada saat berada di internet (*anonymous*). Suler (2004) menjelaskan kalau anonimitas membuat seorang mempunyai peluang guna memisahkan aksi ataupun sikap seorang di area online serta nyata. Anonimitas serta dapat membuat seorang mengatakan suatu ketidaksetujuan ataupun melaksanakan sikap menyimpang tanpa adanya rasa tanggungjawab terhadap perilakunya.

b. *Invisibility*

Invisibility merupakan sesuatu keadaan dimana seorang tidak bisa memandang orang lain secara langsung sehingga membagikan keberanian pribadi guna melaksanakan tindakan secara online tanpa terdapatnya pertimbangan. Bagi Suler (2004) area yang berbasis online mempermudah seorang buat mengakses ataupun menerapkan perihal yang mereka mau karena tidak bisa memandang satu sama yang lain. Mereka tidak akan merasa takut dengan bagaimana orang lain menanggapi atas apa yang mereka bagikan di dunia online.

c. *Asynchronity*

Asynchronity adalah suatu keadaan komunikasi asinkron dimana seseorang tidak berkomunikasi di waktu yang sama. Dalam lingkungan online, komunikasi adalah asinkron. Orang tidak berbicara satu sama lain pada waktu yang sama. Orang lain mungkin perlu waktu beberapa menit, jam, hari, atau bahkan berbulan-bulan untuk membalas suatu respon di lingkungan online, Tidak seperti interaksi secara langsung yang harus membalas reaksi orang lain secara langsung. Setelah mengirim pesan pribadi, emosional, atau bertentangan, beberapa orang mungkin mengalami pelarian komunikasi asinkron.

d. *Solipsistic interjection*

Suatu keadaan dimana individu membayangkan atau menggambarkan suara orang lain di dalam imajinasi selama komunikasi online berlangsung. Suler (2004) memaparkan bahwa komunikasi online dapat menjadi sebuah kecenderungan dimana hal ini membuat seseorang memainkan fantasi secara tidak sadar. *Solipsistic interjection* membuat individu membaca komentar atau pesan dengan membayangkan ekspresi atau suara orang lain.

e. *Dissociative imagination*

Suatu kondisi dimana individu menciptakan karakternya di dunia online yang berbeda dengan lingkungan nyata serta merasa lingkungan internet adalah sebuah permainan. Suler (2004) mengatakan bahwa individu merasa lepas dari tanggungjawab ketika di internet dan tidak merasa harus bertanggungjawab terhadap kejadian yang terjadi di internet. Selain itu, *dissociative imagination* membuat hilangnya norma dan aturan karena memisahkan dunia online dan offline.

f. *Minimization of status and authority*

Internet atau media sosial membuat semua orang memiliki peluang yang sama dalam menyuarakan pendapat. Ketika di media sosial, individu merasa sebagai pemilik media sosial dan bebas melakukan apa saja yang mereka inginkan. Suler (2004) berpendapat bahwa ketika seseorang sedang mengakses internet, mereka cenderung tidak menemukan status orang lain. Hal ini memiliki pengaruh bagi setiap orang untuk memiliki kesempatan yang sama dalam menyuarakan dirinya sendiri karena pada lingkungan nyata, seseorang sulit mengatakan apa yang mereka pikirkan karena adanya ketakutan atas ketidaksesuaian atau ketidaksetujuan dari pihak yang dituju.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 6 faktor yang mempengaruhi *online disinhibition*, diantaranya *Dissociative anonymity* atau Anonimitas, *Invisibility*, *Asynchronity*, *Solipsistic interjection*, *Dissociative imagination*, dan *Minimization of status and authority*.

2.3.3 Jenis – jenis *Online disinhibition*

Suler (2004) menjelaskan bahwa *online disinhibition* terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. *Benign disinhibition*, meliputi keterbukaan, kebaikan, dan kemurahan hati. *Benign online disinhibition* digambarkan sebagai bentuk perilaku seseorang membagikan berbagai hal yang sangat pribadi tentang diri mereka sendiri. Mereka mengungkapkan keinginan, ketakutan dan emosi serta rahasia secara online. Hal ini juga meliputi bagaimana individu menunjukkan tindakan kebaikan, kemurahan hati dan kedermawanan yang tidak mereka tunjukkan ketika di dunia nyata. Contoh *benign disinhibition* adalah individu belum tentu mampu memulai percakapan kehidupan nyata dan berusaha menguasai diri, tapi di dunia online siapa saja dapat nyaman berbagi emosi melalui kata kata. (Suler, 2004).
- b. *Toxic disinhibition*, melibatkan bahasa kasar, kebencian, dan ancaman. *Toxic Disinhibition Online* adalah bentuk dari perilaku negatif yang merupakan perwujudan dari perilaku agresif seseorang, yang ditampilkan dalam keadaan online atau ketika tersambung dengan jaringan internet yang tidak akan dilakukan atau ditampilkan seseorang ketika di dunia nyata. *Toxic disinhibition* dapat mempengaruhi seseorang untuk menghina atau mengejek orang lain di internet, karena kurangnya tanggapan atau anonimitas yang dirasakan. (Suler, 2004).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua jenis *online disinhibition*, yaitu *Benign disinhibition* dan *Toxic dishinhibition*.

2.4 Hubungan antar Variabel

2.4.1 Hubungan antara Harga Diri dan *Cyberbullying*

Istilah harga diri (*self esteem*) menunjukkan bagaimana seseorang mengevaluasi dirinya sendiri. Evaluasi ini akan menunjukkan bagaimana individu mengevaluasi harga dirinya, percaya bahwa ia mampu, dan apakah ia diterima atau tidak (Coopersmith, 1967). Individu yang mempunyai harga diri tinggi akan memiliki kepercayaan diri terhadap kemampuannya sendiri, merasa bahwa dirinya berharga dan diterima, berguna bagi orang lain, dan memiliki

pengalaman sukses, sehingga orang yang memiliki harga diri tinggi tidak akan terlibat dalam *cyberbullying* dan perilaku lainnya.

Tingkat harga diri seseorang dipengaruhi oleh interaksi antara individu dengan lingkungan dan penghargaan, penerimaan dan pemahaman orang lain. Penerimaan, perhatian, dan afeksi yang diterima individu dari orang-orang di sekitarnya membuat individu tersebut merasa diterima dan berarti di lingkungannya, sehingga memberikan individu tersebut harga diri yang tinggi. Sebaliknya jika individu mengalami penolakan lingkungan akan membuat individu tersebut menganggap dirinya tidak berarti bagi dirinya sendiri dan orang lain, yang menunjukkan bahwa individu tersebut mempunyai harga diri rendah (Wijayati dan Christiana, 2016).

Korban *cyberbullying* memiliki harga diri yang rendah, bermasalah dalam perilakunya, dan mengalami tantangan hidup yang sulit (Hamm et al, 2015). *Cyberbullying* berkontribusi pada rendahnya harga diri pada korban *cyberbullying*, juga laki-laki lebih mungkin melakukan *cyberbullying* dibandingkan perempuan. Para pelaku *cyberbullying* mengaku bahwa alasan utama melakukan *cyberbullying* adalah bercanda, dan mereka juga tidak menyadari bahwa perilaku kasar dan agresif yang mereka lakukan termasuk dalam kategori *cyberbullying* (Alsawalqa, 2021).

Penelitian terdahulu tentang harga diri dan *cyberbullying* menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara harga diri dengan *cyberbullying* (Rachmatan & Rayyan, 2018). Sedangkan temuan penelitian lain mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara harga diri dengan pelaku *cyberbullying*, dan menunjukkan arah hubungan negatif (Pratiwi, 2018; Maanary, 2018). Harga diri memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberbullying* (Brewer & Kerslake, 2015; Wendt, Silva, Kovas, dan Blonewski, 2018). Harga diri memiliki hubungan yang signifikan terhadap perasaan marah korban dan pelaporan insiden *cyberbullying* (Balakrishnan dan Fernandez, 2018).

2.4.2 Hubungan antara *Invisibility, Dissociative Imagination, Minimization of Status & Authority* dan *Cyberbullying*

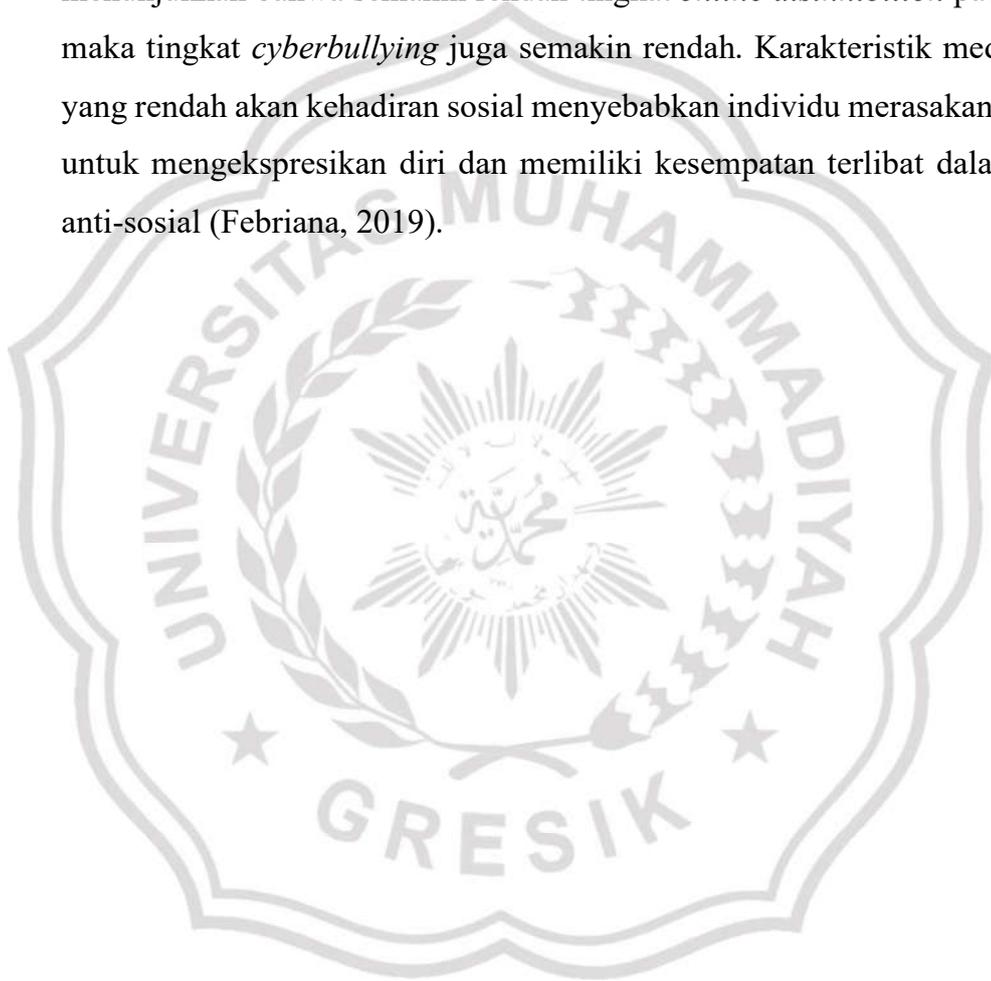
Permainan game online yang dimainkan oleh individu setiap harinya, tidak lepas dari terjadinya *cyberbullying*. Hal ini terjadi hampir di setiap game, terutama game yang berbasis multiplayer secara online sehingga peluang terjadinya *cyberbullying* akan meningkat (Mishna et al, 2016). Dalam game online semua tindakan seseorang tidak terlihat dan hanya terjadi dibalik nickname game dan avatar game online (Kwak et al, 2015). Perilaku *cyberbullying* disebabkan oleh berbagai faktor yang salah satunya adalah *invisibility*. *Invisibility* merupakan komponen yang sering muncul dan menjadi prediktor dari tingkat keparahan *cyberbullying*. *Invisibility* merupakan faktor terkuat yang memicu terjadinya *cyberbullying* (Lefler, 2012). *Invisibility* merupakan faktor utama yang membuat perilaku *cyberbullying* semakin agresif untuk dilakukan dibandingkan dengan bullying di lingkungan nyata. Jika seseorang merasa *invisibility* (tidak terlihat), semakin besar kemungkinan ia akan terlibat dalam perilaku yang kurang sopan ketika berada di dunia maya (Febriana, 2019).

Tidak semua orang mengabaikan aturan dan norma yang berlaku dalam lingkungan online. Bahkan mereka masih bisa bertanggung jawab untuk melihat kehidupan online sebagai aturan dan norma yang juga berlaku dalam kehidupan sehari-hari (Wu et al, 2017). Temuan penelitian terdahulu menyebutkan bahwa tidak terdapat pengaruh *dissociative imagination* terhadap *cyberbullying* (Febriana, 2019). *Dissociative imagination* merupakan kondisi dimana seseorang secara sadar atau tidak sadar merasa bahwa karakter imajinasi yang terbentuk ketika berada di lingkungan online berbeda dan terpisah dari tuntutan tanggung jawab di dunia nyata (Suler, 2004).

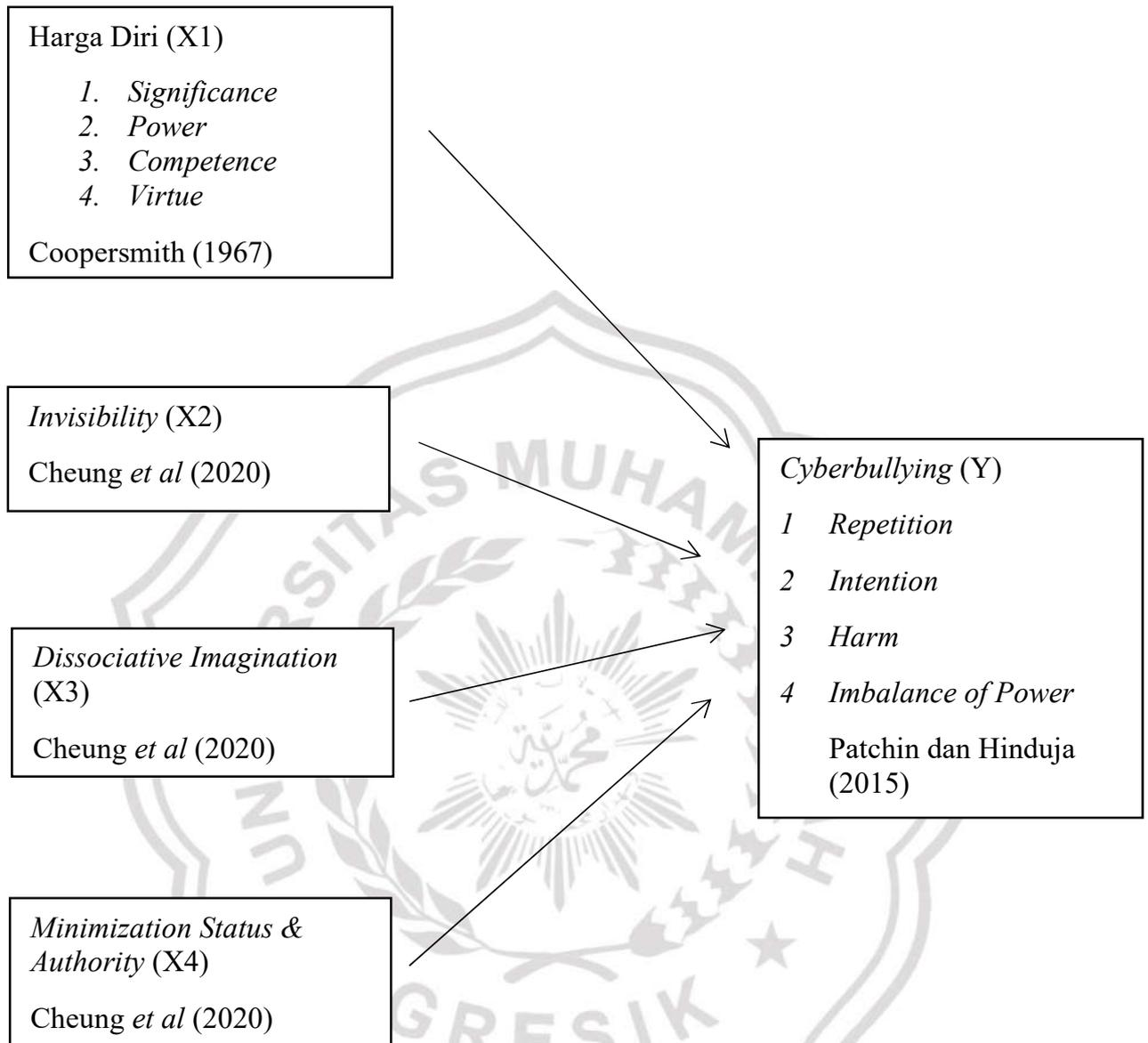
Seseorang merasa sebagai pengguna internet bebas untuk menggunakan internet sesuai keinginannya. Hal ini membuat siapa saja dapat melakukan *cyberbullying*. Setiap orang punya kesempatan yang sama untuk menyuarakan dirinya sendiri ketika di lingkungan internet, terlepas dari status, ras, jenis kelamin, kekayaan dan lain sebagainya (Suler, 2004). *Minimization of status & authority* membuat semua orang memiliki peluang yang sama untuk

menyuarakan diri (setara) (Agustina, 2015). Sehingga terdapat bentuk interaksi sosial yang aman dan cukup tidak mengancam dimana seseorang dapat lebih mengungkapkan diri, dan tidak mengarah pada perilaku antisosial (Wu et al, 2017).

Selain itu, penelitian terdahulu mengenai *online disinhibition* menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara *online disinhibition* dengan perilaku *cyberbullying* (Zahrotunnisa, 2019). Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin rendah tingkat *online disinhibition* pada individu maka tingkat *cyberbullying* juga semakin rendah. Karakteristik media internet yang rendah akan kehadiran sosial menyebabkan individu merasakan kebebasan untuk mengekspresikan diri dan memiliki kesempatan terlibat dalam perilaku anti-sosial (Febriana, 2019).



2.5 Kerangka Konseptual



Gambar 5 Kerangka Konseptual

2.6 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh harga diri dan *invisibility, dissociative imagination, minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada *pengguna game multiplayer online*.
2. Ada pengaruh harga diri terhadap *cyberbullying* pada *pengguna game multiplayer online*.
3. Ada pengaruh *invisibility* terhadap *cyberbullying* pada *pengguna game multiplayer online*.
4. Ada pengaruh *dissociative imagination* terhadap *cyberbullying* pada *pengguna game multiplayer online*.
5. Ada pengaruh *minimization of status and authority* terhadap *cyberbullying* pada *pengguna game multiplayer online*.

